

Was lernst du?

In dieser Lektion lernst du, wie du Ozobot von einer Stelle an eine andere bringen kannst. Das tun wir, indem wir Linien und Codes zeichnen.

Was werden wir machen?

Wir gehen mit Ozobot los. Ozobot wird wach und will gerne spielen. Kannst du ihn in den Wald bringen? Und zum Ball? Schau dir das mal an!

Was brauchst du?

- Ozobot
- Arbeitskarte 2
- Stifte in den Farben: schwarz, rot, grün und blau

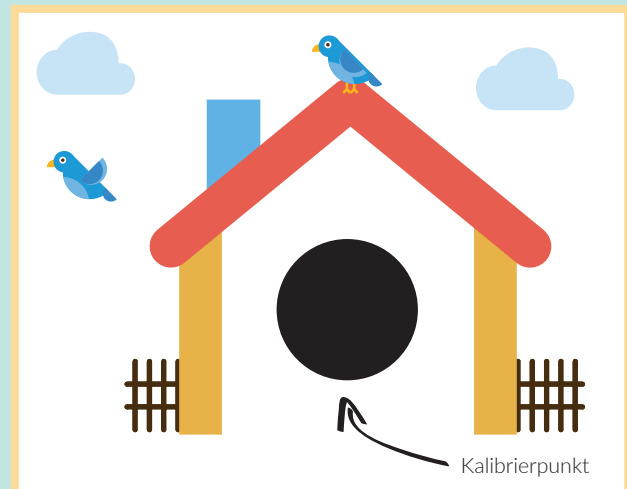
Zeit:

20-30 Minuten

Wach werden! - Kalibrieren

Auf der Arbeitskarte siehst du das Häuschen von Ozobot. Die Vögel zwitschern und es ist vormittags. Ozobot wird wach. Damit Ozobot irgendwo hinget, müssen wir ihm erst den Unterschied zwischen dunkel und hell beibringen.

- 1 Siehst du den schwarzen Punkt im Häuschen? Weißt du noch, was das ist? Dieser schwarze Punkt heißt Kalibrierpunkt.
- 2 Wir werden Ozobot mit dem Unterschied zwischen dunkel und hell helfen. Schalte Ozobot ein.
- 3 Nachdem du Ozobot eingeschaltet hast, drückst du nochmal auf den Knopf, so lange, bis ein weißes Lämpchen blinkt.
- 4 Stelle Ozobot jetzt schnell auf den schwarzen Kalibrierpunkt im Häuschen.
- 5 Führt Ozobot nach vorn und leuchtet ein grünes Lämpchen? Dann hat das Kalibrieren geklappt und wir können weiter machen!



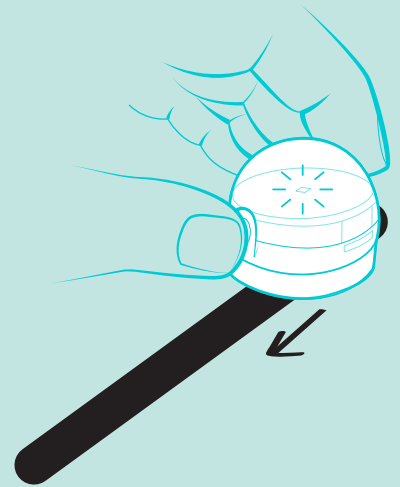
Blinkt ein rotes Lämpchen "oder leuchtet ein blaues Lämpchen und Ozobot dreht Kreise?" Ups! Dann ist etwas schief gegangen. Probier' es noch einmal. Beginne wieder bei Schritt 2.

Auf dem Pfad - Linien folgen

Ozobot will gerne in den Wald, um zu spielen. Dabei können wir Ozobot helfen!

- 1 Schalte Ozobot ein.
- 2 Zeichne eine schwarze Linie von Ozobots Haus zu den Bäumen.
- 3 Schalte Ozobot ein und setze ihn auf den Anfang der Linie beim Haus. Siehst du, wie er in den Wald fährt?

TIPP: Wenn Ozobot die falsche Seite hochfährt: Probier' es dann erneut. Stelle ihn mit der Vorderseite in die richtige Richtung.



Schwimmen - Farben erkennen

Jetzt will Ozobot gerne mit dem Ball spielen. Aber um dorthin zu kommen, muss Ozobot scheinbar durch einen Teich schwimmen. Ozobot kann natürlich nicht wirklich schwimmen, aber er kann sehr wohl die Farbe des blauen Wassers nachahmen: Schau mal!

- 1 Zeichne eine blaue Linie vom Wald zum Ball.
- 2 Schalte Ozobot ein und setze ihn auf den Anfang der Linie am Rand des Waldes.
- 3 Siehst du, wie er zum Ball geht und die Farbe der blauen Linie übernimmt? Es sieht nun so aus, als ob er durch das Wasser schwimmt.

TIPP: Weißt du noch, was du tun kannst, wenn Ozobot verwirrt ist? Dann kannst du probieren, ihn zu kalibrieren. Das hilft natürlich nicht immer, manchmal ist der Code nicht genau genug gezeichnet oder du hast ihn andersrum auf die Linie gestellt.

Essen - Auftrag ausführen

Ozobot hat Hunger bekommen und kehrt nach Hause zurück. Ozobot ist sehr glücklich und deshalb lassen wir ihn auf dem Rückweg nach Hause eine Runde drehen.på vägen hem.

- 1 Um ihn eine Runde drehen zu lassen zeichnen wir einen Farbcode in die leeren Felder auf der schwarzen Linie. Wir beginnen mit dem ersten Feld, auf das Ozobot vom Ball aus zukommt. Dies ist das Feld, das am nächsten am Ball ist. Färbe es grün ein.
- 2 Färbe das folgende Feld rot und das darauffolgende grün ein. Das letzte Feld malst du wieder rot aus. Jetzt ist der Farbcode fertig!
- 3 Schalte Ozobot ein und setze ihn auf den Anfang der Linie neben dem Ball.
- 3 Siehst du, wie Ozobot der Linie folgt und eine Runde dreht? Schlau, oder?

